



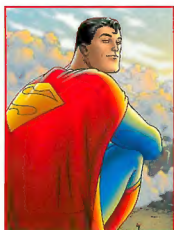
100 % COMICS

Strange

PLAQUE MÉTAL OFFICIELLE

N°3

TRIMESTRIEL



GRANT MORRISON

L'écossais généreux

SAGA

Space Love Opéra



DEADPOOL

Chérie, ça va encore couper

WOLVERINE

Un anti-héros hors du commun



WOLVERINE

LE COMBAT DE L'IMMORTEL

MARVEL STEEL COVERS



REPRODUCTION SUR
ACIER BROSSE
DES COUVERTURES MYTHIQUES
DE MARVEL COMICS !

COMICS SIZE
LIMITÉES À 250EX
17X26 CM : 25 €



GIANT SIZE
LIMITÉES À 100EX
42X65 : 100 €

ÉDITION LIMITÉE, LIVRÉE AVEC
UN CERTIFICAT D'AUTHENTICITÉ



**MUGS
OFFICIELS
MARVEL
COMICS
9.90 €**



BUSTES LUMINEUX À L'ECHELLE 1:4 !!!

**BUSTE
IRON PATRIOT
109 €**



**BUSTE IRON MAN
MARK XLII
99 €**

BRACELET DE
TONY STARK
EN TITANE
129 €
(TAILLE S-M-L
À PRÉCISER)

CLÉS USB 8 GO MARVELSERIE AVENGERS : 39 € L'UNITÉ



CLÉS USB 8 GO MARVEL SERIE IRON MAN 3 : 49 € L'UNITÉ



LES CLÉS USB
IRON MAN
S'ALLUMENT
LORSQU'ON
LES BRANCHE !!!



Bon de commande à nous retourner à :

SEMIC DISTRIBUTION - 45 rue Broca 75005 PARIS

Tél. : 01.46.70.66.05 courriel : contact@semic-distribution.com

Frais de port : 7 euros. Offerts pour toute commande supérieure à 50 euros.

Règlement par chèque à l'ordre de Semic Distribution :

Nom : Prénom : Tél. :

Adresse : Code postal :

Ville :

Cochez vos choix ou recopiez sur papier libre les articles que vous souhaitez commander

AVEC CE NUMÉRO,
1 PLAQUE MÉTAL
OFFICIELLE **MARVEL**



FORMAT 17 X 26 CM



Pour commencer ce numéro, au premier rang des auteurs plébiscités, on trouve le talentueux Grant Morrison [4]. S'il y a une série à découvrir en ce moment, c'est bien *Saga* [8]. Totalement déjanté et énergique, le jeu *Deadpool* va vous couper le souffle [10]. Depuis sa première apparition en 1974, *Wolverine* est LE personnage qui fascine son lectorat [12]. En 2009 sortait sur les écrans *X-men Origins : Wolverine*. Voici qu'arrive à présent *Wolverine, le combat de l'immortel*. Un film que l'on espère surprenant tant l'histoire pourrait se suffire à elle-même [16].

L'ÉCOSSAIS GÉNÉREUX

GRANT MORRISON

Autrefois, les lecteurs de comics étaient attirés par leurs personnages favoris. Puis il y eut la révolution Image des années 90 qui vit les dessinateurs devenir prépondérants dans les choix des lecteurs. Mais aujourd'hui, lorsqu'on observe le paysage des comics modernes, on se rend compte que ce sont les scénaristes qui font la pluie et le beau temps. Au premier rang de ces auteurs superstars, on trouve Grant Morrison.



Des débuts très rock'n'roll pour Grant Morrison, enfant des sixties, qui n'a pas débuté sa carrière littéraire par les comics. Il a longtemps écrit pour la presse rock, faisant lui-même partie d'une formation pop-rock (*The Mixers*) au succès modeste mais loin d'être anodin. Sa passion pour la bande dessinée, qu'elle soit britannique ou américaine, est néanmoins déjà très vivace. Depuis sa ville natale de Glasgow, il publie ses premiers scénarios dans des magazines anglais au tirage confidentiel (*Near Myths*, *StarBlazer*) avant d'être embauché en 1987 par *2000 AD*, l'hebdomadaire qui publie *Judge Dredd*, pour y créer *Zenith* avec le dessinateur Steve Yeowell. *Zenith* montre déjà toutes les facettes du talent de Morrison. Surtout, il explore déjà certaines de ses thématiques favorites, à savoir la place du surhomme dans le monde et la déconstruction du mythe du super-héros. Contrairement à nombre de ses confrères américains, Morrison ne considère pas la situation du justicier doté de pouvoirs surhumains comme un fait acquis. Il va toujours chercher plus loin, pousse l'analyse des motivations et des conséquences des actes de ces êtres en marge de l'humanité. Le succès de *Zenith* attire l'attention de DC Comics qui lui confie l'année suivante le personnage d'*Animal Man*, un super-héros des plus obscurs aux pouvoirs fort ringards (il absorbe les capacités des animaux qui se trouvent près de



lui). En une vingtaine d'épisodes, Morrison va faire de cette série le fer de lance de l'invasion britannique, qui voit plusieurs autres auteurs du Royaume-Uni éclater au grand jour avec des projets DC de grande ampleur (Alan Moore en tête, suivi de Neil Gaiman, Jamie Delano, Peter Milligan, et Morrison, donc). Au même moment, il élabore le roman graphique *Arkham Asylum : A Serious House on Serious Earth*. Cette histoire sublimement mise en image par Dave McKean deviendra un des livres les plus vendus de l'histoire de DC Comics. Morrison y démontre qu'il peut s'attaquer à des héros plus célèbres comme *Batman*, et qu'il n'a pas peur d'écorner le mythe pour le bénéfice de l'histoire. Les héros, même les plus célèbres, sont entrés dans l'âge adulte de manière irrémédiable.

UNE CARRIÈRE À DEUX VISAGES

Grant Morrison est désormais un nom avec lequel il faut compter. Il enchaîne les séries, sans jamais avoir peur de s'attaquer à des personnages obscurs, comme l'équipe de la *Doom Patrol* par exemple, une sorte de version DC des *X-Men* (les similitudes sont troublantes) qui n'a jusque-là connu qu'un succès d'estime. Morrison y injecte une bonne dose de post-modernisme, de dadaïsme et utilise des techniques littéraires révolutionnaires pour le sage monde des comics comme par exemple le procédé d'écriture automatique. Inutile de dire que le résultat n'est pas du goût de tout le monde, mais les ventes suivent et l'auteur écossais creuse son



trou. Il réalise d'autres histoires de *Batman* (*Gothic*, avec Klaus Janson dans les pages de *Legends of the Dark Knight*) et publie des histoires plus personnelles chez des indépendants (St Swithin's Day, l'histoire d'un ado qui voyage de Glasgow à Londres dans le but d'assassiner Margaret Thatcher, ou encore les *Nouvelles Aventures d'Adolf Hitler*) ou pour le tout nouveau label Vertigo (*Mystery Play* avec John J Muth, *Sebastian O* avec Steve Yeowell ou encore *Flex Mentallo*

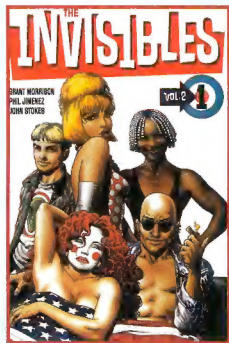


avec un jeune dessinateur écossais lui aussi au style percutant, un certain Frank Quitely).

LA MATURITÉ

C'est toujours pour Vertigo qu'il crée au crépuscule du siècle son œuvre la

Pour remettre sur les rails l'équipe principale de l'univers DC, Morrison emploie les grands moyens.



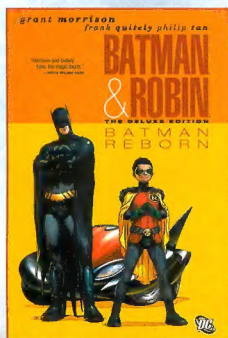
plus personnelle : *The Invisibles*, série qui mêle conspiration historique, magie shamanique et révolte anarchiste dans un déroutant maelström aussi vertigineux que passionnant. Morrison n'hésite pas à avouer qu'il lui arrive de travailler sous l'emprise de divers stupéfiants, et franchement à la lecture de ces pages, on s'en serait douté. mais cela n'enlève rien à la qualité de l'œuvre, ni de ses autres travaux plus consensuels, comme la création du super-héros Aztec qui débouchera en 1996 sur la reprise du titre *Justice League*. Pour remettre sur les rails l'équipe principale de l'univers DC, Morrison emploie les grands moyens. Tout d'abord, il fait revenir les sept principaux héros de la vénérable maison. Exit les



possible, afin que les spectateurs séduits par le film aient quelque chose de moderne si d'aventure il leur prenait l'envie de franchir la porte d'un magasin de comics (on ne sait jamais). À nouveau, la magie du shaman de Glasgow opère : il redéfinit les *X-Men* (avec l'aide graphique du précieux Frank Quitely), leur ôte leurs costumes de super-héros moulants, et développe toute une galerie de nouveaux personnages, alliés et ennemis, qui servent encore aujourd'hui aux scénaristes qui lui ont succédé. Mais Morrison a toujours préféré DC à Marvel. Après quelques projets tout aussi réussis (*Marvel Boy*, *Fantastic Four 1234*), il retourne au bercail.

LE RETOUR CHEZ DC : PLACE AUX DEUX GÉANTS

Une fois revenu à la maison, Morrison continue son parcours bipolaire : il multiplie chez Vertigo les séries expérimentales (*We3*, *Seven Soldiers of Victory*, *Joe the Barbarian*, etc) et s'attaque en parallèle aux fondements de l'univers DC. Il participe ainsi à *52*, une série qui dure toute une année (52 épisodes donc) en compagnie de trois autres scénaristes, puis élabore *Final Crisis*, un événement majeur qui implique tous les héros maison. Surtout, c'est à cette époque qu'il reprend le titre *Batman*. Très vite, la méthode Morrison est appliquée au justicier de la nuit. Inspiré par ses lectures enfantines et par le nouveau dessin animé *Brave and the Bold*, Morrison désire réintroduire dans l'univers de *Batman* une part de science-fiction, de surréalisme. Il faut dire qu'au bout de trente ans de réalisme policier et de noirceur exacerbée, l'influence des épisodes de Frank Miller a fait long feu. Bruce Wayne et son alter ego sont mûrs pour de nouveaux concepts, comme le projet *Batman, Inc.* qui voit le milliardaire de Gotham créer partout dans le monde des licences *Batman*, aidant ainsi d'autres héros à dispenser la justice. Avec des concepts percutants (l'arrivée du fils de Bruce Wayne, la mort du héros, tout récemment celle de Robin, etc), Morrison ne laisse rien au hasard et



seconds couteaux, place à nouveau pour *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman*, *Flash*, *Green Lantern*, *Aquaman* et *Martian Manhunter*. Au moins les choses sont claires : la série *JLA* est là pour proposer du grand spectacle, des aventures de justiciers surpuissants qui s'attaquent à des menaces surpuissantes. Morrison repousse encore, dans un registre plus mainstream cette fois, les limites du

genre. Le succès est foudroyant et *JLA* caracole en tête des ventes. Désormais, le scénariste a atteint l'état de grâce : tout ce qu'il touche se transforme en or. Il ne faut donc pas longtemps à la concurrence pour l'attirer avec un projet aussi titanesque que *JLA* : donner un nouveau souffle aux *X-Men*. En 2000, les mutants de chez Marvel débarquent sur le grand écran. Il est donc capital que leurs aventures dans les comics soient les plus percutantes



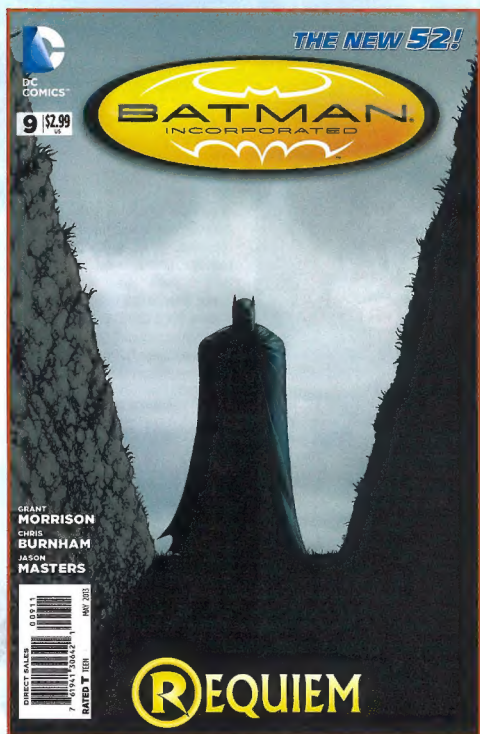
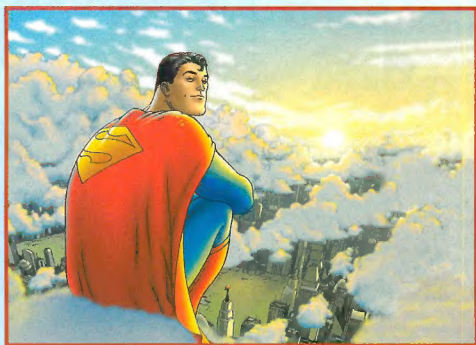
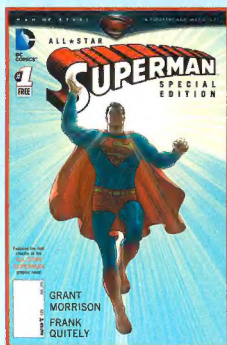
le titre est un des gros succès de DC. Pas étonnant que lors du grand bouleversement *New 52*, le titre confié à Morrison soit l'un des rares à ne subir quasiment aucune modification.

APRÈS GOTHAM, DIRECTION SMALLVILLE

Quelques années plus tôt, en 2005, Grant Morrison et Frank Quitely ont réalisé une

maxi-série de 12 épisodes intitulée *All Star Superman*. Et rarement un comic-book a si bien porté son nom : cette histoire complète et totalement externe à toute continuité est un pur joyau. Elle prouve de manière magistrale que Superman, confié aux bonnes personnes, est loin d'être le proto-super-héros ringard et dépassé qu'on imagine. En douze épisodes, les deux Écossais démontrent

toute la richesse que le Kryptonien possède encore, 70 ans après sa création. Du coup, la décision éditoriale de confier le nouveau titre *Action Comics* (historiquement le premier comic-book de super-héros de l'histoire, qui vit naître *Superman* en 1938) à Grant Morrison apparaît comme une évidence. Et durant son run de 18 épisodes, le scénariste parvient une fois encore à



dépasser les espérances de ses fans. Il emploie à nouveau ses techniques personnelles, déroutantes au premier abord (écriture non-linéaire, retours en arrière, essaiage d'indices dans des épisodes publiés à plusieurs mois d'écart) mais qui au bout du compte offrent au lecteur persévérant un résultat palpitant, riche et bouleversant. En quelques 400 pages, Morrison a revisité d'un bout à l'autre les 75 ans du mythe du premier des super justiciers, et nous a prouvé de manière magistrale que celui-ci était toujours d'attaque pour poursuivre ses exploits à venir.

Après avoir redynamisé les deux plus grands noms de la maison d'édition, Morrison désire prendre un peu de recul par rapport aux super-héros. Mais avant cela, il a déjà annoncé deux projets : une histoire de *Wonder Woman* (afin de compléter le triumvirat des figures de proue de DC Comics, sans doute) et la maxi-série *Multiversity*, qui lui permettra d'explorer une autre de ses marottes, les univers parallèles, si important dans l'histoire de l'univers DC.

Avec ces projets, et les autres histoires plus personnelles qu'il ne manquera pas d'extraire de son esprit dérangé, le mage venu du pays de la pluie n'a pas fini de nous enchanter. ♦



VOTRE PROCHAIN COMIC-BOOK PRÉFÉRÉ

SAGA



Saga, c'est d'abord l'histoire d'une rencontre, celle d'un dessinateur très en vue et d'une illustratrice pas encore très célèbre mais au style immédiatement reconnaissable. Brian K. Vaughan n'est pas un scénariste prolifique, mais à chaque fois qu'il publie une série, le succès est au rendez-vous. Ainsi, *Y le dernier homme*, longue quête (10 volumes) du jeune Yorrick

Pourquoi, au milieu de la riche et pléthorique production contemporaine de comic-books, un titre se distingue-t-il du lot de manière aussi flagrante ? Car si les valeurs sûres du monde des super-héros ont bien évidemment toujours la côte, des outsiders commencent à grignoter leurs parts de marché et parmi ceux-ci, *Saga*, de Brian K. Vaughan et Fiona Staples, caracole en tête.

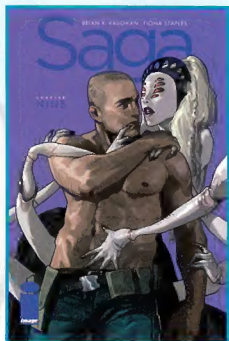
sur une Terre victime d'un cataclysme très particulier : tous les mâles ont succombé, sauf lui et son singe amersand. Sur ce prétexte fort simple, Vaughan tisse une histoire haletante et admirablement ficelée, où se croisent des dizaines de personnages inoubliables. Dans un autre registre, la série *Ex Machina* s'attaque à l'éternel mythe du super-héros, mais en y ajoutant une généreuse rasade de politique : Mitchell Hundred, seul être à posséder des pouvoirs surhumains, est plus intéressé par les hautes fonctions de l'État que par la bagarre en costume bariolé...

Fort de ces deux succès et de quelques autres (l'admirable série *Runaways* / *Les*

Fugitifs chez Marvel, notamment), Vaughan prend du recul et quitte pour un temps le monde des comics. On le retrouve scénariste pour le cinéma et la télévision (il participe à l'écriture des dernières saisons de *Lost*). Patiemment, progressivement, il prépare néanmoins son retour aux comics. Il développe lentement son projet, et prend soin de sélectionner avec précaution l'artiste qui l'accompagnera dans cette nouvelle aventure. Il s'agira de Fiona Staples, jeune illustratrice qui a surtout réalisé des couvertures (la série *DIV8* de Brian Wood chez WildStorm) et à peine une poignée de comics (*Northlanders*, *Jonah Hex*, etc.). Son style graphique est basé sur une ligne souple parfaitement maîtrisée, elle-même rehaussée par un traitement des couleurs assez particulier, entièrement réalisé sur ordinateur (comme c'est la règle de nos jours), mais de manière plus originale que la moyenne, à l'aide d'un système de calques qui rappelle le rendu des films d'animation.

UN LANCEMENT DANS LES RÈGLES DE L'ART

Vaughan choisit de publier sa nouvelle série chez Image Comics, qui depuis toujours met en avant son respect du droit





des créateurs. À une époque où les effets d'annonce sont capital dans le succès futur d'un projet, quel qu'il soit, Vaughan distille avec maestria les informations sur *Saga*, alimentant les débats du web et créant un phénomène d'attente assez inédit, en tout cas pour un tout nouveau projet de comic-book. *Saga* sera une saga évoquant autant *Star Wars* que *Game of Thrones*, une histoire d'amour intergalactique au croisement du *Seigneur des*

Anneaux et de *Roméo & Juliette*. Tout cela met bien entendu l'eau à la bouche de tous les amateurs de culture geek qui voient défiler toutes leurs plus sacrosaintes références fondamentales. Le résultat se doit d'être à la hauteur.

UNE RÉUSSITE DÈS LA PREMIÈRE PAGE

Et c'est le cas : le premier numéro, au tirage imposant, est rapidement en rupture

Alana et Marko, deux amoureux issus de deux peuples qui se livrent une guerre interstellaire.

de stock, et les fans, attirés par l'art du cliffhanger de Vaughan, en redemandant. Dans ces 40 premières pages (le N°1 est plus épais, pour le même prix : toujours cette science du marketing au service de la cause), les fans découvrent Alana et Marko, deux amoureux issus de deux peuples qui se livrent une guerre interstellaire. Ils mettent au monde une petite fille, Hazel, qui narre l'histoire des années plus tard. Petit à petit, l'univers délirant imaginé par Vaughan et Staples prend forme. Un univers qui, en effet, mêle avec habileté et finesse les codes de la science-fiction la plus délurée et de la fantasy la plus stricte. Des mondes multiples où se croisent chasseurs de primes exotiques, peuples robotiques décadents, baby-sitters zombies et animaux énigmatiques. Surtout, Vaughan fait merveille pour broser en quelques pages une galerie de portraits savoureux et inoubliables. Chaque personnage a sa voix, son langage propre. Les images originales sans jamais être déconcertantes de Fiona Staples font le reste, et le résultat est là : encore une réussite à mettre à l'actif de BKV. Les droits étrangers sont vendus à de nombreux pays (dont la France, traduction du tome 1 publiée par Urban Comics) dès les premières heures d'existence de la série, et le premier recueil (qui réédite les 6 premiers numéros) est un succès de librairie foudroyant.

De nombreux spécialistes voient dans *Saga* le successeur de *Walking Dead*, précédent comic-book hors norme (comprendre : édité ni par Marvel ni par DC, et proposant autre chose que des super-héros) à avoir cassé la baraque. De là à imaginer *Saga* décliné sur d'autres supports susceptibles de parler au grand public, comme la télévision ou le cinéma, il n'y a qu'un pas que les auteurs ne franchissent pas encore. Pour l'instant, l'unique produit dérivé *Saga* en vue est le t-shirt du Lying Cat, l'animal de compagnie de The Will. À coup sûr le hit vestimentaire de l'été ! ♦



CHÉRIE, CELA VA ENCORE COUPER !

DEADPOOL

Longtemps cantonné à des seconds rôles, *Deadpool*, le personnage schizophrène de l'univers Marvel, oscillant constamment entre les rôles de héros et de vilain, se voit aujourd'hui attribuer une adaptation vidéoludique à son image : totalement déjantée et énergique.

A lors qu'il était tranquillement en train de profiter de ses émissions préférées à la télévision, confortablement installé sur son canapé, Wade Wilson, alias *Deadpool*, mercenaire de l'univers Marvel autant connu pour sa personnalité déjantée que pour ses aptitudes de tueur implacable, doit brusquement sortir de sa quiétude, rattrapé par quelque « obligation professionnelle ».

En effet, fidèle à sa réputation de mercenaire sans foi ni loi, *Deadpool* vient d'accepter un mystérieux contrat lui demandant d'assassiner un magnat des



médias responsable, entre autres, de programmes de qualité telle que le célèbre show intitulé « Jump The Shark », dans lequel des célébrités doivent littéralement sauter au-dessus d'une piscine d'eau contenant un grand requin blanc. Pourtant, cette mission, qui lui semblait de premier abord des plus simples, va rapidement se révéler plus complexe que prévue. Ce qui, connaissant l'anti-héros rouge et noir, n'est pas pour lui déplaire. *Deadpool* est, en effet, toujours paillard pour l'action et d'autant plus quand il s'agit de défourailler à tout va !

L'ESPRIT DEADPOOL

Retranscrire dans un jeu vidéo l'esprit irrévérencieux de *Deadpool* n'est pas



« Deadpool est un franc-tireur, solitaire, égoïste, égocentrique, complètement azimuté du ciboulot et n'ayant foi en rien si ce n'est en son pouvoir d'autoguérison. »

chose aisée. Pour rappel, *Deadpool* est un franc-tireur, solitaire, égoïste, égocentrique, complètement azimuté du ciboulot, n'ayant foi en rien si ce n'est en son pouvoir d'autoguérison acquis lors





« expériences scientifiques, qui lui ont laissé d'affreuses cicatrices sur tout le corps le forçant à porter un costume rouge et noir pour « travailler » incognito. Spécialiste dans le maniement des armes, il prend un malin plaisir à découper, mitrailler, éviscérer, dézinguer... bref, à tuer ses adversaires de mille et une façons. Offrant ses services de mercenaire au plus offrant, il lui arrive au cours de ses contrats d'associer ses talents létaux à des super-héros comme à des super-vilains. Par-dessus le marché, Deadpool est un deconneur, un grand amateur de blagues grasses et grossières qui feraient passer les animateurs des Grosses Têtes pour des enfants de chœur. C'est un « bad ass » dans la plus pure tradition. Pas facile, dans ces conditions d'en faire un héros de jeu vidéo. Et pourtant, ce Deadpool est d'une fidélité à toute épreuve.

RÉSERVÉ À UN PUBLIC AVERTI

Pour ces raisons, d'emblée interdit aux moins de 18 ans, le jeu *Deadpool* est une fidèle adaptation vidéoludique du personnage de comic-book dont il s'inspire. Pour bien faire les choses et ne pas se louper, High Moon Studios, qui a développé le jeu, est allé chercher quelqu'un qui connaissait bien le personnage. Ainsi, Daniel Way, qui a travaillé sur le comic-book *Deadpool* en tant que scénariste entre 2008 et 2012, a participé à l'écriture de la trame scénaristique du jeu. Et dès les premières minutes du jeu, on retrouve la patte du scénariste lorsque *Deadpool* s'adresse directement au joueur qui se trouve derrière l'écran et démontrant de fait qu'il a conscience de faire partie d'un jeu vidéo. Cette interaction amusante et omniprésente entre le joueur et le personnage

qu'il contrôle n'est qu'un des nombreux clins d'œil humoristiques qui jalonnent ce jeu complètement timbré et nerveux. Reprenant les codes des beat'em all classiques, *Deadpool* se différencie des canons du genre surtout par la personnalité incomparable de son héros charismatique et franchement déjanté.

LA VISITE DES COPAINS

Votre héros devra traverser plusieurs niveaux en éliminant de nombreuses vagues d'ennemis pour arriver à ses fins. Il peut compter sur sa maîtrise des armes blanches et pourra utiliser deux gros calibres en cas de besoin. Au fil des missions, *Deadpool* pourra upgrader son arsenal et débloquer de nouvelles armes aux

pouvoirs destructeurs ou humoristiques. Bien évidemment, si vous êtes plutôt hermétique aux blagues lourdes et aux répliques vulgaires du personnage, mieux vaut passer votre chemin. En revanche, si vous faites partie de la longue liste de ses fans, ah, vous aurez la chance, au cours de ce jeu vidéo sans prétention mais doté d'une ambiance très réussie, de retrouver quelques têtes connues made in Marvel. Ainsi, *Deadpool* croisera le chemin (et surtout, se moquera), entre autres, de Domino, Wolverine, Cable, Rogue, Psylocke, Red Hulk, ou encore de Mister Sinister et ses Maraudeurs... Bref, il y a du beau monde au rendez-vous. Vous n'aurez donc plus d'excuses si vous passez à côté de ce jeu ! ♦



DEADPOOL

Disponible le 28 juin 2013,
édité par Activision.

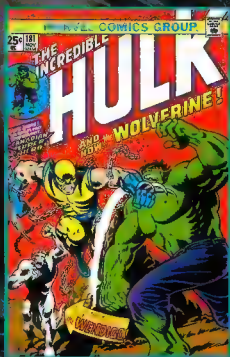




UN ANTI-HÉROS HORS DU COMMUN

WOLVERINE

Depuis sa première apparition en 1974 dans les pages d'*Incredible Hulk*, Wolverine (anciennement Serval chez nous) n'a cessé de fasciner un lectorat toujours plus étendu. Si le secret de ses origines est aujourd'hui levé, son aura de mystère est intacte, tout comme l'affection du public.



pouvoir particulier (autre que sa férocité). Ses griffes ne sont pas rétractiles, même si pour Wein et Romita Sr., il a toujours été clair dans leurs têtes que c'était le cas : « Lorsque j'ai dessiné Wolverine, je voulais que son costume soit fonctionnel et évocateur, se souvient John Romita Sr. J'ai toujours pensé qu'un homme ayant des griffes devait pouvoir les rentrer, sinon comment pouvait-il se gratter le nez ou faire ses facets ? »

En 1975, Len Wein et Dave Cockrum sont chargés du *Giant-Size X-Men* N°1

Wolverine arrive sans peine dans les premières places de tous les classements de super-héros, tous éditeurs confondus, et ce depuis des décennies. Les raisons de cet amour du public sont nombreuses : une personnalité hors du commun, des pouvoirs étonnants, un passé aussi obscur que sombre, une complexité sans cesse renouvelée. À n'en pas douter, Wolverine est un grand personnage dont l'histoire est presque aussi fascinante que ses aventures.

PREMIÈRES GRIFFES

En 1974, Roy Thomas – alors éditeur de Marvel Comics – demande au scénariste Len Wein de créer un personnage baptisé Wolverine, qui doit être d'origine

canadienne, de petite taille et doté d'un tempérament féroce à l'image du wolverine (ou gloutin en français), animal de la famille des mustélidés. John Romita Sr. dessine le premier costume de Wolverine tandis que Len Wein et Herb Trimpe (aux dessins) se chargent de le mettre en scène. Il fait une première apparition fugitive dans les pages du *Incredible Hulk* N°181 avant de revenir dès le numéro suivant pour y affronter Hulk, beaucoup plus grand et puissant que lui. Ce trait de caractère – l'absence de peur face à des ennemis supposément plus puissants et forts que lui – fait depuis partie de l'ADN du personnage.

À l'origine, Wolverine n'est qu'un agent canadien banal qui ne profite d'aucun





qui doit mettre en scène une nouvelle équipe de X-Men afin de relancer le titre. Pour l'anecdote, quand Gil Kane dessine la couverture de ce numéro, il fait par erreur de « larges oreilles » au costume de Wolverine, s'inspirant du masque de Batman. Cockrum conserve ce design pensant qu'il s'agissait là d'une volonté de Marvel. Dans le même temps, il est le premier à dessiner le personnage sans son masque, lui donnant sa coupe de cheveux si particulière et reconnaissable, justement inspirée par le dessin du masque de Kane.

Quoiqu'il en soit, avec *X-Men* N°94 (août 1975), Wolverine intègre officiellement les X-Men que gèrent dorénavant Chris Claremont (scénario) et Dave Cockrum (dessin). Mais le personnage est très effacé, mal employé et présenté comme un élément perturbateur, incontrôlable et qui plus est attiré par Jean Grey, l'amour de Cyclope. À cette époque, Claremont, qui n'apprécie pas Wolverine, souhaite l'abandonner au profit de Diablo qu'il trouve bien plus intéressant. Heureusement, le dessinateur John Byrne, canadien d'adoption, arrive sur le titre et refuse de voir le canadien Wolverine mis à l'écart. Il le conserve et modifie



L'élément qui joue le plus en sa faveur est le mystère qui entoure son passé et ses origines.



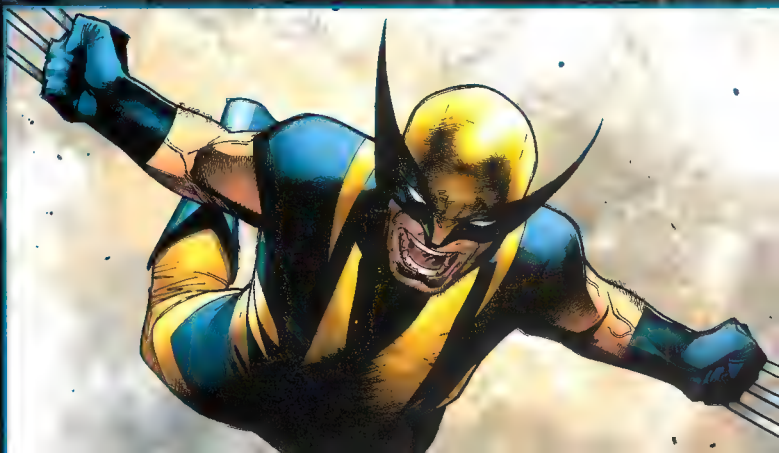
sensiblement le costume qui devient brun et beige.

LE CULTE DU SECRET

Sous la plume de Chris Claremont, Wolverine acquiert de nouveaux pouvoirs (auto-guérison, squelette d'adamantium, sens surdéveloppés). Petit à petit, sa notoriété va crescendo et les lecteurs plébiscitent de plus en plus le personnage. Mais c'est véritablement en 1982,

grâce à la mini-série éponyme, que Wolverine accède au statut de pilier de la Marvel. Frank Miller et Chris Claremont offrent un récit poignant dans lequel celui que l'on connaît sous le nom de Logan devient un samouraï manqué, dont la sauvagerie masque une sensibilité à fleur de peau.

L'élément qui joue le plus en sa faveur est le mystère qui entoure son passé et ses origines. Logan ignore d'où il vient, ne



WOLVERINE



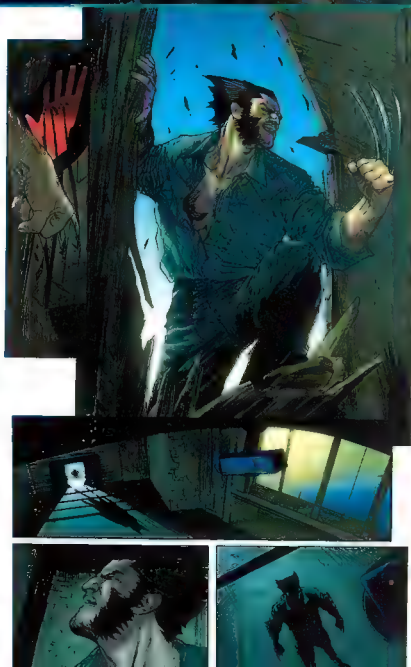
«Fatal Attractions» : ses souvenirs sont une nouvelle fois saccagés, puis lorsque tout le monde perd la mémoire, il est le seul à se souvenir de tout (*House of M*). La perte de son squelette entraîne aussi une explosion de ses pouvoirs mutants, en particulier ses capacités d'auto-guérison qui franchissent un nouveau cap, lui permettant même de reconstituer son corps lorsque celui-ci est carbonisé (*Civil War*)

Du côté éditorial, Wolverine est un personnage tellement apprécié qu'il est régulièrement intégré à diverses équipes qui se rassemblent et se défont au rythme des crises et des événements qui secouent l'univers Marvel. Il rejoint

connaît même pas son véritable nom, et n'a aucune idée de son histoire réelle. Si après plusieurs mini-séries publiées entre 1982 et 1988, Marvel décide de lui offrir un magazine dont il est le personnage principal (inauguré par Chris Claremont et John Buscema en 1988), le secret de son passé reste entier et devient même une marque de fabrique et le thème de nombreuses aventures. Durant des années, les différents artistes qui se succèdent sur *Wolverine* ou les titres *X-Men* entretiennent l'énigme, jouant avec les nerfs des lecteurs qui échafaudent diverses théories et se plaisent à participer à ce jeu de chat et de souris éditorial. Ainsi au début des années 90, Barry Windsor-Smith propose une première incursion dans le passé de Wolverine avec *Weapon X*, récit publié dans la revue *Marvel Comics Presents*. Pour autant, et si le voile commence à se déchirer, les zones d'ombres demeurent et passionnent les lecteurs. Imaginez ce que le phénomène, déjà incroyablement dans les années 80-90, aurait donné de nos jours avec Internet !? En 2001, parallèlement à la sortie du premier film *X-Men*, Marvel estime que l'heure est venue de raconter l'histoire dans son ensemble. C'est ainsi qu'arrive la mini-série en six parties *Origin* qui raconte, depuis la petite enfance, le parcours de celui que nous connaissons désormais sous son vrai nom : James Howlett, un canadien né aux environs d'Alberta à la fin du 19^e siècle. Signée Joe Quesada, Paul Jenkins, Bill Jemas et Andy Kubert, elle dévoile tout avant qu'une seconde série régulière, *Wolverine : Origins* (2007), prenne le relais et approfondisse le sujet.

DESTIN HÉROÏQUE

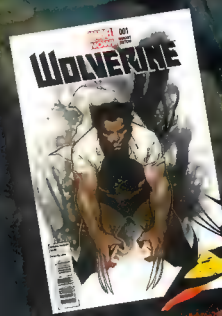
Si son histoire est connue, de nombreux récits sont venus depuis jouer avec la mémoire de Wolverine et ses pouvoirs : Magneto lui supprime son squelette d'adamantium, ce qui a pour effet de faire apparaître des griffes en os naturelles





les Avengers, puis intègre *Uncanny Avengers*, non sans partager régulièrement l'affiche avec d'autres héros (Punisher, Ghost Rider, etc.) à l'occasion de numéros spéciaux qui rencontrent de beaux succès en librairie. En 2009, Mark Millar (scénario) et Steve McNiven (dessin) se lancent dans l'exploration du possible futur de Wolverine, logique maintenant que le passé est connu de tous ! Cela donne lieu à un arc narratif en 8 parties – *Old Man Logan* – dans lequel nous découvrons ce que pourrait être la vieillesse de Logan : « Notre postulat de départ était de proposer une sorte de *Dark Knight Returns* avec Wolverine », explique Mark Millar.

Après des débuts un peu chaotiques, Wolverine s'est donc imposé comme une figure incontournable et emblématique de Marvel. Omniprésent dans les comics, les jeux vidéo, les jeux de société ou encore sur les écrans de cinéma et de télévision, Wolverine reste une valeur sûre au même titre que les Iron Man, Spider-Man et autres Captain America. Et si la chape de plomb entourant le secret de son existence n'existe plus, l'aura du personnage est suffisante pour nourrir l'amour du public et de ses fans inconditionnels toujours plus nombreux comme le démontrent les nombreux titres réguliers publiés par Marvel, auquel il participe, et le fait qu'il soit le « héros » principal de 5 films à ce jour. Qui s'y frotte... ♦



LES INDISPENSABLES



WOLVERINE (1982)

Première mini-série en 4 parties, cette aventure solo, qui transporte Logan au Japon, est un chef-d'œuvre qui invite à découvrir le personnage sous un jour inédit puisqu'il doit composer avec ses instincts et sa nature animale.

Scénariste : Chris Claremont

Dessinateur : Frank Miller



WEAPON X (1991)

Publiée dans les pages de Marvel Comics Presents (72-84), ce récit explore pour la première fois les origines du personnage et de son squelette d'adamantium, fruit d'une expérience gouvernementale.

L'histoire et la mise en scène sont aussi tranchantes que les griffes de Wolverine.

Scénariste : Barry Windsor-Smith

Dessinateur : Barry Windsor-Smith



ORIGIN (2001)

Si vous voulez tout connaître du passé et de l'histoire de Wolverine, c'est le récit qu'il faut lire puisque cette mini-série en 6 parties nous dévoile tout !

Scénariste : Paul Jenkins, Bill Jemas, Joe Quesada

Dessinateur : Andy Kubert



GET MYSTIQUE (2008)

Lassé des trahisons incessantes de Mystique, Wolverine décide de la prendre en chasse afin d'en finir avec elle. Une histoire qui permet d'explorer les liens étroits qui existent entre les deux personnages.

Scénariste : Jason Aaron

Dessinateur : Ron Garney

OLD MAN LOGAN (2009)

Avec ce récit qui se projette dans le futur de Wolverine, nous pouvons découvrir un Logan vieillissant et la manière dont il parvient à vivre dans un monde qu'il ne comprend plus. Une histoire brillante.

Scénariste : Mark Millar

Dessinateur : Steve McNiven

**SHIKT!
SHIKT!**

LES NOUVELLES AVENTURES DU MUTANT CANADIEN

WOLVERINE, L'IMMORTEL

Quatre ans après *X-Men Origins : Wolverine*, et au terme d'une production pour le moins chaotique, Hugh Jackman et James Mangold sont parvenus à mener à bien *The Wolverine*, suite des aventures en solitaire du mutant griffu. L'occasion d'explorer plus avant l'histoire du personnage et ses blessures secrètes.



boire un verre dans un bar japonais. Une scène qui allait faire l'effet d'une bombe auprès des fans du personnage qui projettent immédiatement le second film comme une adaptation de la mini-série culte publiée fin 1982 par Chris Claremont et Frank Miller.

POUVOIR MUTAGÈNE

En mai 2009, quelques jours seulement avant la sortie de *X-Men Origins : Wolverine*, le studio officialise la suite et confie le scénario à Christopher McQuarrie (*Mission impossible 4*). La productrice Lauren Shuler Donner confirme alors que le film se concentrera sur la relation entre Logan et Mariko, fille d'un baron du crime japonais. À ce stade, il est clair que *The Wolverine* va très largement s'inspirer du travail de Claremont et Miller : « Logan va adopter un style de combat très différent en raison des armes utilisées par le père de Mariko, explique Lauren Shuler Donner. Il y aura des épées de samourais, des armes de ninja, des katanas, différentes formes d'arts martiaux, des corps à corps très violents. Nous voulons rendre tout cela le plus authentique et réaliste possible. » Hugh Jackman, qui porte littéralement le projet d'un second film à bout de griffes, n'a jamais caché son amour pour l'œuvre de Claremont et Miller : « J'ai discuté avec les scénaristes car je suis un fan absolu de la première mini-série consacrée à



Suite au succès de la franchise *X-Men* au cinéma, la Fox souhaite décliner le concept en consacrant des films indépendants aux personnages les plus emblématiques de l'univers X, à commencer par Magneto et Wolverine. Si l'intrigue prévue pour le premier film sera exploitée dans le cadre de *X-Men : le commencement* (2011), Wolverine devient lui le héros de *X-Men Origins : Wolverine* (2009). Le réalisateur Gavin Hood explique alors qu'une séquelle est prévue et qu'elle installera son propos au Japon, pays avec lequel Logan profite d'un prestigieux passé dans les comics. D'ailleurs, la courte séquence post-générique de *Wolverine* nous le montrait en train de



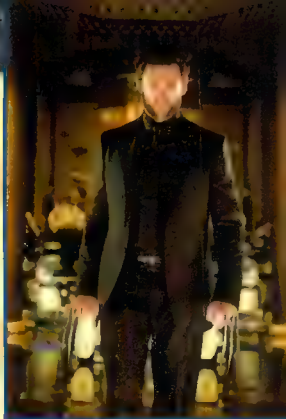
« Il y aura du sang et des larmes, quelque chose qui va vous tenir en éveil bien après votre sortie du cinéma ! »

Wolverine et à tout ce qui touche à la saga japonaise dans les comics. Avec le premier film, il était important de définir Logan, de connaître son passé, de savoir d'où il vient et comment il est devenu Wolverine. Maintenant nous allons pouvoir nous attacher à développer le personnage, ses envies, ses attentes et ses besoins. » C'est pour cette raison que cette suite ne s'appelle pas *X-Men Origins : Wolverine 2*, mais sim-

s'envole pour le Japon. Darren Aronofsky confirme qu'il a bien l'intention de proposer un film pouvant se suffire à lui-même, et non un opus en forme de simple suite ou qui viendrait s'insérer dans la franchise *X-Men*. Mais à la surprise générale, et alors qu'Aronofsky vient de signer un contrat de deux ans avec la 20th Century Fox et Fox Searchlight Pictures, il abandonne le film à quelques jours seulement du début de la production, évoquant un tournage l'obligeant à s'éloigner de sa famille trop longtemps !

DE MAL EN PIS

À cette crise interne s'ajoute la catastrophe naturelle qui frappe le Japon au printemps 2011. La Fox décide alors de retarder le film, consciente que les risques sont trop importants, d'autant que trouver un nouveau réalisateur ne sera pas



chose facile. Plusieurs noms sont murmurés avant que James Mangold (*Night and Day*) soit retenu, et que Mark Bomback (*Jack le tueur de géants*) soit mandaté pour retravailler le scénario de Christopher McQuarrie. Si le fond de l'histoire est conservé – soit les déboires nippons de Wolverine – des changements subtils sont ajoutés : « *The Wolverine* se situe chronologiquement après *X-Men* : l'affrontement final, révèle James Mangold. Jean Grey n'est plus là, les *X-Men* sont dissous et éparpillés, et il y a un profond sentiment d'isolement qui s'installe chez Logan. Il est important pour moi que ce film puisse jouer d'une place particulière dans la chronologie de la saga. Je voulais pouvoir raconter cette histoire sans avoir à me tourner sans arrêt vers les films précédents ». En clair, *Wolverine* sera bien intégré à la chronologie *X-Men*, contrairement à ce qui avait été annoncé précédemment, mais sera aussi



plement *The Wolverine*, le lien direct avec la saga *X-Men* n'étant plus indispensable.

UN NOUVEAU DÉPART

Restait à trouver le réalisateur à même de succéder à Gavin Hood. Les noms de Darren Aronofsky (*Black Swan*) et Bryan Singer (*X-Men*) sont pressentis. Si ce dernier refuse, Aronofsky est partant, ce qui enthousiasme Hugh Jackman : « Je pense que ce film va être très surprenant pour tout le monde, à commencer par moi ! J'espère parvenir à donner le meilleur de moi-même car je pense que nous avons une opportunité incroyable de faire quelque chose de très réussi. C'est *Wolverine*, pas *Popeye* ! Il faut s'attendre à un film plus sombre, c'est clairement un nouveau départ. Chris McQuarrie, qui est l'auteur d'*Usual suspects*, a écrit un scénario haletant qui lui ressemble, ce qui peut vous laisser imaginer le ton général si vous connaissez son travail. Darren Aronofsky va rendre tout ça fantastique, il y aura du sang et des larmes, quelque chose qui va vous tenir en éveil bien après votre sortie du cinéma ! »

Le tournage est prévu pour le mois de mars 2011, avec une première partie à New York avant que tout le monde





un film indépendant : c'est donc un film *X-Men* qui ne le dit pas (encore) !

Fin 2011, alors que tous les voyants sont au vert, la pré-production du film s'embourbe dans une sorte de marasme dont on peine à suivre l'évolution. Il se chuchote que le projet pourrait être abandonné, et il faut attendre juillet 2012, soit plus d'un an et demi après la date initiale de tournage, pour que *The Wolverine* débute officiellement, alors même que le casting des rôles principaux est à peine bouclé ! Celui-ci rassemble Will Yun Lee (*Total Recall : Mémoires programmées*) dans le rôle du Samouraï d'argent, méchant bien connu des fans ; Svetlana Khodtchenkova (*La taupe*) devient Madame Hydra, également appelée Vipère, autre vieille connaissance de Logan ; et la top model japonaise Tao Okamoto endosse le costume de Mariko avec Hiroyuki Sanada

(47 Ronin) pour père et chef Yakuza. Malgré une gestation délicate, *The Wolverine : le combat de l'immortel* s'annonce sous les meilleurs auspices. Les premières images laissent entrevoir un film surprenant, mais dans la lignée de ce que l'on peut attendre de Logan : une œuvre pêchue, explosive, bestiale et plus qu'honorable ! ♦

FICHE TECHNIQUE

The Wolverine : Le combat de l'immortel – USA

Réalisateur : James Mangold

Scénario : Christopher McQuarrie, Mark Bomback, Scott Frank

Producteurs : Hugh Jackman, Lauren Shuler Donner, Hutch Parker, John Palermo

Casting : Hugh Jackman, Will Yun Lee, Tao Okamoto, Hiroyuki Sanada, Svetlana Khodtchenkova, Brian Tee

Sortie : 24 juillet 2013



Strange
COLLECTOR

ABONNE-TOI !

TON MAGAZINE + UNE PLAQUE MÉTAL

EN CADEAU,
UN MUG COLLECTOR
OFFICIEL **MARVEL**
OU **STRANGE**



Strange

4 N° POUR 30 €

FRAIS DE PORT OFFERTS

COMPLÈTE TA COLLECTION DE PLAQUES COLLECTOR



SPIDER-MAN



AVENGERS



IRON MAN



X-MEN



WOLVERINE 1



BULLETIN D'ABONNEMENT



À découper ou à photocopier et à retourner aux Éditions de Tournon, 45, rue Broca, 75005 Paris

Je désire m'abonner à **Strange Collector** au tarif de **30€** pour 4 numéros (frais de port offerts).

Je choisis mon cadeau : ☐ Mug Iron Man ☐ Mug Spider-Man ☐ Mug Hulk ☐ Mug Strange

Il te manque des plaques collector ? **7,50€ l'unité** (frais de port offerts) ☐ Spider-Man ☐ Avengers ☐ Iron Man ☐ X-Men

☐ Wolverine 1 (délai de livraison de 4 semaines à prévoir)

Nom : Prénom : Date de naissance :/...../.....

Adresse : Code postal :

Ville : Courriel :

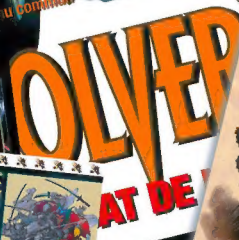
Je joins mon règlement par : ☐ mandat postal ☐ chèque bancaire ou postal à l'ordre des Éditions de Tournon

Offre limitée à la France métropolitaine.

CADEAU : UNE PLAQUE MÉTAL

Strange
COLLECTOR N°3

COLLECTOR OFFICIELLE



TOUT SUR L'UNIVERS DES SUPER-HÉROS !

France métro : 7,50 € • BEL : 8,50 € • DOM : 8,90 € • CH : 12 FS

L 18394 - 3 - F : 7,50 € - RD





MARVEL

TM & © 2013 Marvel & Subs